**Brumes, banquises, embruns, iceberg…**
**Et des mutants et des Granbretons**
**Par Eric Simon**

# LE FAUCON BLANC

**Ce scénario se déroule en 5295 et débute dans la cité de La Roche en France. Les armées granbretonnes viennent de conquérir la Normandia voisine. Les habitants de La Roche se demandent avec anxiété si le Vieux Royaume ne sera pas la prochaine proie de ces guerriers impitoyables.**

## La Roche

**Table d'Evènements**

- Un navire corsaire revient de raid. Les marchands attendent avec impatience le butin.
- Les arsenaux viennent de finir un nouveau navire. Son lancement est l'occasion de festivités.
- Un navire marchand arrive au port, de bonnes affaires en prévision.
- Le Conseil des Echevins connaît des débats violents. Les fidèles des factions en querelle se livrent à un pugilat à travers les rues et places de la ville.
- Un espion du Vieux Royaume a été arrêté. La foule en liesse suit le cortège. Le sort réservé aux espions est d'être renvoyé à leur maître la langue arrachée et les yeux crevés.
- Deux jeunes marins se sont battus en duel la nuit dernière et l'un d'eux a été retrouvé mort par le guet. Son meurtrier est recherché pour être pendu. Les duels sont en effet punis de mort à La Roche.
- Une explosion retentit au-delà de l'enceinte. Les Teufelritters ont encore utilisé en vain leur gigantesque canonfeu.

### Description

La Roche est une grande cité protégée par de puissantes murailles. Il ne reste rien de l'antique cité du Tragique Millénaire. Les dernières ruines ont été rasées lors de la reconstruction de La Roche.

Toutes les demeures ont été construites avec les mêmes matériaux et dans le même style. Le roi de France, Maken Abelain (4812-4851), voulait faire de La Roche le plus grand port de son royaume. Les simples maisons et bâtisses à l'usage du commerce ou de la manufacture sont construites en granit et portent des toits d'ardoises. Les belles demeures sont construites en pierres de taille et marbres d'Italia. Leurs toits sont tout simplement magnifiques. Réalisés en ardoises peintes, chacun d'eux est une véritable fresque visible depuis la mer ou la campagne environnante.

Les rues sont pavées de pierres blanches et noires agencées de manière à former des motifs géométriques. Chaque rue compte une petite fontaine ornée d'une statue, il s'agit souvent d'une monstre aquatique ou d'une ravissante sirène.

Les murailles de la cité comptent deux enceintes. La première s'élève à six mètres et trente tours octogonales hautes de dix mètres la renforcent. La seconde se dresse dix mètres en arrière de la première et monte à huit mètres. Elle compte vingt tours octogonales de douze mètres de haut. Ces murailles sont très originales. Elles sont construites à partir d'une ossature de poutres de chênes comblée par des blocs d'un granit très dur. Ce mode de construction permet à cette muraille verticale de résister aux tirs d'armes modernes. La légende dit que son inventeur a été inspiré par un fantôme de l'antique cité.

La Roche est certainement l'une des plus belles et agréables cités du malheureux royaume de France.

### Population

| **Humains** | |
|---|---|
| Français | 15000 |
| Spanyars | 500 |

Les activités de la population de La Roche sont tournées essentiellement vers la mer et le commerce. Les habitants sont soit marins, marchands ou artisans (dans les chantiers maritimes). Les étrangers sont généralement bien accueillis à

La Roche. Après tout ce sont eux qui font vivre la cité.

Les habitants de La Roche sont fiers de leur indépendance et se considèrent supérieurs. Ils traitent les sujets du Vieux Royaumes de lâches et de poltrons.

La ville compte une petite communauté spanyare. Il s'agit de marchands mais pour la plupart des marins. La cité commerce surtout avec l'Empire Spanyar, aussi les vaisseaux de cette nation sont nombreux en son port et les marins viennent se divertir avant de prendre le large.

## Organisation Politique

Tous les pouvoirs sont concentrés dans un conseil, le Conseil des Echevins. Celui-ci regroupe les chefs des diverses corporations qui composent La Roche, telles la Guilde du Commerce, les Confréries d'Equipage, la Réunion des Armateurs, les Ligues d'Artisans… Ces représentants décident au sein du Conseil des Echevins de la politique de la cité. Souvent les débats sont houleux et parfois ils se prolongent dans la cité par des heurts entre rivaux. Cependant ces émeutes sont toujours brèves et leurs dégâts se limitent à quelques bras cassés et côtes fêlées. Jusqu'à aujourd'hui, le conseil a réussi à maintenir l'unité de la cité et promouvoir les solutions aux problèmes rencontrés. Il est vrai que l'armée de mercenaires qui « assiège » la ville représente à elle seule un ferment d'unité plutôt puissant.

## Les Sectes Présentes

Comme partout ailleurs en France, la population se répartit entre le culte du Sincère Repentir et le Culte du Vrai Dieu. Cependant la foi des habitants est plus que tiède. Ainsi la cité évite les malheurs des guerres de religion.

Les guildes marchandes et artisanales sont par contre très puissantes et leurs représentants sont les véritables maîtres de la cité. Une bande de voleurs sévit aussi à La Roche. Il s'agit d'une vingtaine de Grisons, attirés par toutes ces fortunes bien neuves et rondelettes. Le Conseil des Echevins commence d'ailleurs à trouver irritantes leurs pratiques. Surtout que les échevins, notables et riches, constituent le gibier favori des Grisons.

Quelques Egalitaires sont aussi présents à La Roche. Il s'agit pour la plupart d'exilés du Vieux Royaume. Tous souhaitent renverser le roi et fonder une république. Le Conseil des Echevins les a accueillis mais surveille de près ces agités. Le Conseil ne veut pas provoquer le Vieux Royaume et causer ainsi une véritable guerre.

## Sciences et Savoirs

Le Roche ne compte nulle académie, ni tradition scientifique. Avant son indépendance, les « sorciers » étaient même activement pourchassés par le représentant de l'autorité royale. Aujourd'hui le Conseil des Echevins tente de rattraper ce retard et a réussi à engager les services d'un Granbreton renégat en échange de sa protection. Il s'agit d'un commandeur de l'ordre du Serpent. Ce dernier travaille sur la réalisation d'armes modernes pour équiper les vaisseaux et les murailles de la ville.




## L'Armée

Si les habitants de La Roche apprécient le métier de corsaire et les abordages, la vie de mercenaire ou de garde leur semble insipide. La sécurité de la ville est assurée pour l'essentiel par des mercenaires. La ville est d'ailleurs suffisamment riche pour préférer dépenser ses deniers que le sang de ses fils.

Les corsaires forment cependant une force combattante non négligeable. Leurs rangs comptent plus de 500 hommes. Les artisans ont reçu un petit entraînement militaire et savent manier l'arbalète.

Les mercenaires sont regroupés en deux compagnies : celle du palais des échevins et celle des portes.

- **La compagnie du Palais** compte 120 mercenaires. Leur rôle est d'assurer la paix civile et de percevoir les taxes. Ils sont armés de hallebardes et portent des demi plaques.
- **La compagnie des Portes** assure la protection de la ville contre les attaques extérieures. Elle compte 120 archers et 12 sergents. Les archers sont armés d'un arc long, d'une épée courte et portent une armure de cuir. Les créneaux des murailles leur offrent une protection plus que suffisante. Les sergents sont des cavaliers, chacun d'eux monte un destrier. Ils sont armés d'une hache de bataille, d'une lance, d'une masse d'arme et portent des cuirasses (1D8+2)

## Personnalités

- **Luber Mervillon**

Luber Mervillon est le Grand Echevin de La Roche. C'est aussi le premier marchand et armateur de la cité. Mervillon est sans conteste l'homme le plus puissant de La Roche. Heureusement pour la cité, le Grand Echevin n'aspire pas au pouvoir absolu. Luber a trop souffert de l'autoritarisme pour reprendre cette idée à son compte. En toutes circonstances, il compose avec les autres Echevins et prend en compte les intérêts de la population.

Mervillon loge dans un grand hôtel particulier et entretient une maisonnée fort nombreuse.

Chaque repas rassemble plus de trente convives. Si l'on veut exposer une requête au Grand Echevin, il suffit de profiter de son hospitalité. Sa table est grande ouverte.

La popularité de Mervillon est encore renforcée par sa générosité, il secoure les personnes ans la misère et rétribue honnêtement tous ses serviteurs et capitaines.

Mervillon éprouve une passion pour la cartographie et n'a de cesse d'étudier des cartes de pays encore inconnus. C'est lui qui a financé tous les voyages d'Arnould Gerviers. Il sera prêt à aider tout projet sérieux visant à explorer une terre ou une mer incognita.

### ▪ Vield Logdronn

Vield Logdronn est un Granbreton de l'ordre du Serpent. Vield en fût un dignitaire, un commandeur. Il a renié tous ses serments de fidélité pour l'amour d'une femme, une esclave destinée à finir comme cobaye. Malheureusement Vield n'a pu la sauver mais le mal était fait. Il avait assassiné, pris de fureur, celui qui l'avait massacré. Par un véritable miracle, Vield réussit à fuir Londra et à débarquer en France.

Depuis peu Vield séjourne à La Roche où il travaille à reproduire les armes de l'Empire.

Vield est un esprit brillant, ses connaissances sont plus qu'étendues. Il souffre cependant de paranoïa, il se croie toujours entouré d'assassins envoyés par Huon. Depuis la mort de son amour, Vield éprouve une haine farouche contre les Granbretons.

***Compétences :** Connaissance de l'Electricité 109% ; Connaissance de la Mécanique 120% ; Connaissance de la Chimie 93% ; Connaissance du Monde Ancien 64% ; Connaissance de la Biologie 53%*

### ▪ Engueran de Monfort

Engueran de Monfort est le gentilhomme parfait, il croit en l'honneur, en la supériorité de la noblesse. Ses bonnes manières sont admirables et il connaît parfaitement l'escrime, l'art équestre et l'étiquette.

Engueran est un baronnet originaire de La Roche. Il a passé plusieurs années à la cour du roi Jan III, le souverain du Vieux Royaume avant que La Roche ne déclare son indépendance. Engueran servait à cette époque dans la plus prestigieuse des compagnies de la garde royale, les Gardes du Corps de sa Majesté. De ces années glorieuses, reste le souvenir des bals fastueux de la cour, des duels à l'aube dans les fossés du palais et des belles marquises.

Par honnêteté, Engueran a choisi la cause de sa cité à la déclaration de son indépendance.

Actuellement, Engueran et le capitaine des gardes du palais des Echevins.

***Compétences :** Attaque/Parade Epée longue 105%/108% ; Botte « balafre dextre » 43%*

### ▪ Lovidiak Chennebrun

Chennebrun est un homme d'une pièce, inflexible et têtu. Il mûrit longuement ses décisions, une fois prises il n'en change plus. C'est un homme d'autorité, il n'admet pas la contestation chez ses subordonnés.

Ses sentiments sont aussi solides qu'enracinés. Une fois accordé, qu'il s'agisse d'amitié ou de haine, Chennebrun n'en démord pas.

Chennebrun est originaire de La Roche. Son caractère aventureux l'a fait épouser la vie de corsaire. Avec le Lion Noir, son navire de course, il écume depuis des années les côtes de France, de Germanie, d'Hollandia et de Scandie.

La vue de son pavillon sème l'effroi dans le cœur des marchands. Il a ramené à La Roche des cargaisons entières de marchandises.

Actuellement Chennebrun commande son fidèle Lion Noir et sert désormais La Roche devenue indépendante.

***Compétences :** Navigation 99% ; Attaque/Parade Hache de bataille 91%/93%*

### ▪ Baldrik Reikwitz

Capitaine des gardes des portes de La Roche.

Baldrik est avant tout un pragmatique, ce qui fonctionne bien. Les idéaux et les projets qui échouent n'ont aucune valeur à ses yeux. Cette philosophie lui a permis de traverser une décennie emplie de fureurs, de batailles, de victoires et de défaites. Baldrik est un mercenaire endurci, un professionnel de la guerre.

Baldrik est originaire de Germanie, du duché de Meihnn. Cadet d'une famille de chevalier, Baldrik s'est engagé très jeune dans une compagnie de mercenaire, les Kriegfrieden, et a combattu des années durant en Europe Orientale. Il a traversé de part en part la Moscovie, l'Ukranie, les Carpathes et la Turkia.

Baldrik a survécu au massacre des Kriegfrieden à la bataille de Kiev. Depuis, il s'est mis au service de diverses bandes et a fini par se faire engager comme capitaine des portes de La Roche.

La situation est fort agréable, la solde est rondelette, ses soldats l'apprécient, le conseil des Echevins lui fait confiance et le soit disant siège de La Roche est la plus belle farce à laquelle il ait jamais participé.

***Compétences :** Connaissance de la Guerre 85% ; Attaque/Parade Epée à deux mains 94%/90%*

## L'Histoire

La Roche a déclaré son indépendance envers le roi du Vieux Royaume voici quelques années. La cité, principal port du Vieux Royaume, a en effet refusé de payer des impôts sans cesse croissants, destinés à financer les fastes du palais royal. Depuis lors, le roi a envoyé une compagnie de mercenaires, les Teufelritters, assiéger la cité rebelle. Le capitaine des mercenaires, Derenski, a négocié secrètement avec le Conseil des Echevins. En échange de forts revenus, Derenski fait piétiner le siège et permet à La Roche d'écouler ses marchandises.

La Roche a conclu un accord de défense et de commerce avec l'Empire d'Espanya. La Roche s'est engagée à acheter chaque année pour 10 millions d'A de biens et de marchandises à l'Espanya. En échange l'Espanya s'est portée garante de la sécurité de la cité. Si la ville était sérieusement menacée, une flotte transportant plusieurs tercios viendrait à son secours.

Lors de l'invasion granbretonne du Vieux Royaume, l'Espanya a refusé d'envoyer une armée de secours à La Roche. En aucun cas le Concile Impérial de Madred ne désirait provoquer l'Empire Ténébreux. Pour honorer sa parole, l'Espanya a envoyé une grande flotte qui a emporté les habitants de La Roche et tous leurs biens. Lorsque les légions granbretonnes ont envahi la cité, elles n'ont trouvé que des pierres.

Avec son accord, la population a été installée dans une colonie spanyare en en Afrika. Même après la libération de la

France, la majorité des habitants ont décidé de demeurer dans leur nouvelle cité, La Nouvelle Roche.

## Le Retour du Faucon Blanc

***L'aventure commence avec le retour du Faucon Blanc, le vaisseau du légendaire capitaine Arnould Gerviers. Deux ans plus tôt, ce dernier est parti avec un équipage réduit afin d'explorer les mers du grand nord. Arnould Gerviers avait déjà accompli nombre d'exploits avant de partir pour les mers froides, l'exploration des côtes de l'Afrika, celle de la Haute Scandie et même de la Granbretanne interdite.***

**Ce Que Savent les Personnages :**

- Deux jours plus tôt un navire de La Roche, le Faucon Blanc, est revenu mystérieusement au port après deux ans d'absence.
- Le Faucon Blanc est le navire d'Arnould Gerviers, le plus grand capitaine de La Roche.
- Certaines rumeurs laissent entendre que l'équipage était déjà mort lorsque le navire est rentré dans le port.
- Le navire a été mis en quarantaine, ainsi que les marins qui l'ont exploré.

Le retour du Faucon Blanc a été aussi inattendu que spectaculaire. Après une nuit brumeuse d'automne, les gardiens ont découvert au milieu de la rade un navire se balançant au gré des flots et ne donnant aucun signe de vie. Une exploration du navire inconnu a révélé son identité, le Faucon Blanc. Seuls deux membres d'équipage ont été trouvé, l'un mort, l'autre agonisant. Le livre de bord a été apporté au Conseil des Echevins. L'élément le plus étonnant de la fouille a été la découverte du lest du Faucon Blanc. Les lingots de fonte avaient disparu, des lingots d'argent les remplaçaient !

Suite à cette extraordinaire découverte, le Conseil des Echevins s'est décidé à explorer les contrées traversées par le Faucon Blanc afin de localiser cette source de richesse inattendue. Le conseil a donc choisi un petit groupe de personnes estimées pour remplir à bien cette mission. Il s'agit bien sûr des personnages.

## Le Conseil des Echevins

***L'aventure commence pour les joueurs par une convocation à paraître devant le Conseil des Echevins de La Roche qui tiendra séance extraordinaire le 5 de la semaine du Taureau, la dixième heure de la matinée. L'invitation leur est remise en mains propres par l'un des hérauts de la ville. Faites comprendre à vos joueurs qu'il s'agit d'un grand honneur mais aussi le signe avant coureur de dangers et d'aventures.***

Au jour dit et à l'heure dite, les personnages voient les hallebardes des gardes de l'hôtel des échevins s'entrouvrir et tous se retrouvent, guidés par un huissier, dans l'antichambre de la salle capitulaire. Là, les personnages livrés à eux-mêmes attendent durant une demi-heure, assis sur de froides banquettes de pierre garnies de somptueux coussins.

Ensuite, les portes de chênes sculptées s'ouvrent laissant apparaître la grande salle et ses vingt quatre conseillers, tous fixant les personnages. Durant l'entretien qui suit seul le Grand Echevin prend la parole. Il s'agit de Luber Mervillon, le plus riche marchand et armateur de La Roche. Le discours à l'attention des personnages s'organise de la sorte.

Dans un premier temps, Mervillon nomme chaque aventurier et énumère ses hauts faits. Puis leur demandant de conserver le secret absolu, le Grand Echevin leur révèle la nature du lest du Faucon Blanc. Le moment de surprise passé il leur confie alors la mission de découvrir l'origine de tous ces lingots d'argent. D'un coffre, un échevin sort alors le livre de bord du Faucon Blanc, quelques lingots d'argent et les pose sur la table.

Mervillon conclue sur les récompenses qui attendent les personnages à leur retour, le conseil leur sera reconnaissant à vie. Les aventuriers peuvent dès lors prendre congé.



L'arsenal répare actuellement les avaries du Faucon Blanc qui sera à la disposition des aventuriers pour leur périple.

## La Préparation

***Avant de partir, les personnages peuvent mener leur enquête dans La Roche. Laissez prendre l'équipement qu'ils désirent. Le Conseil des Echevins peut leur fournir 50000 A pour acheter des fournitures personnelles.***

Voici ce que les différentes personnalités de la cité peuvent leur apprendre.

### Vield Logdronn

Le Granbreton a pratiqué une autopsie sommaire des deux corps découverts sur le Faucon Blanc. Il en a déduit que la mort a été causée par empoisonnement.
Cependant il n'a pu définir la nature du poison ni son mode d'action. Il a étudié les lingots mais n'a rien découvert. Il est impossible de remarquer quoi que ce soit à propos de leur toxicité.

### Baldrik Reikwitz

Le capitaine germain peut retrouver les noms des gardes la nuit du retour du navire. Un interrogatoire discret de ces derniers leur fera avouer une vérité bien différente du rapport officiel. « Vous comprenez m'sieur le capitaine, avec un pareille purée de pois, ben on s'est dit moi et les autres que pas un rafiot ne viendrait. Ben, alors on s'est donné un peu de bon temps. On s'est réchauffé les os, vous voyez ce que j'veux dire. Alors c'est sûr, c'est p'tet bon pour les os mais pour la vue, c'est pas ça qu'est çà ».
Baldrik connaît les légendes scandinaves décrivant le Peuple des Glaces (voir le Peuple des Glaces ci-dessous).

### Lovidiak Chennebrun

Il a été lieutenant d'Arnould Gerviers plusieurs années et le connaît très bien. Il n'avait pas découvert chez lui une cupidité suffisamment puissante pour l'entraîner au cœur des mers froides. Chennebrun croit qu'il est parti explorer une mer crainte par tous les autres capitaines. Aussi il est probable qu'il ait découvert ces richesses par un caprice de la fortune.

Arnould Gerviers a toujours vécu à La Roche. Si les personnages y pensent, ils peuvent partir à la recherche de ses affaires personnelles. Avant de partir pour le grand nord, Gerviers avait confié celles-ci à Chennebrun. Tous les biens de Gerviers se trouvent dans un grand coffre. Lovidiak refusera de le donner aux personnages à moins de recevoir un ordre du conseil des Echevins (rencontrer pour cela Mervillon).

- Voici ce que les aventuriers découvrent dans le coffre de Gerviers. Des vêtements de cérémonie en velours d'Espanya, une rapière, des carates manuscrites de la côte nord de l'Afrika, des instruments de navigation détériorés, un casque granbreton de l'ordre du Poisson, plusieurs livres de bord écrits de sa main et un portrait représentant une jeune femme à la beauté rayonnante.
- Les vêtements de la femme du portrait sont plutôt surprenants, une simple combinaison grise, pas le moindre bijou. Le portrait mesure 30x30 cm, sa matière est aussi inhabituelle. Un test en Connaissance de la Chimie permet de déterminer qu'il s'agit d'une matière originaire du Tragique Millénaire dont le secret de fabrication est perdu. Visiblement le portrait est récent.
- Quand au casque, un critique en Voir ou Chercher permet de découvrir à l'intérieur, selon la coutume des ordres, le nom de son porteur gravé dans un recoin : Arnould Gerviers ! Apparemment celui-ci aurait servi un temps dans les ordres infamants de l'Empire Ténébreux.
- Lire les livres de bord demande en tout quatre jours à une seule personne et ne donne directement aucun renseignement concernant l'aventure. (Si une personne lit avec patience ces ouvrages, comptez trois semaines, il gagne 2D6% en Navigation).Par conte le lecteur peut constater que même au cours des plus terribles tempêtes, jamais Gerviers n'a failli à son devoir du capitaine de remplir son livre de bord. Or sur le livre de bord du Faucon Blanc remis par le Conseil, il y a un blanc de trois mois. Qui plus est, la suite est écrite de la main d'un autre homme. Que s'est-il passé durant ces trois mois ?

### Mervillon

Les personnages peuvent obtenir de lui l'argent nécessaire et des recommandations pour rencontrer les notables de la ville.

## Le Faucon Blanc

***Le Faucon Blanc a été construit spécialement pour affronter les mers du grand nord. Sa coque a une forme unique. Elle a été conçue pour survivre à l'emprise des glaces. Tous les navires pris dans la banquise voient leur coque broyée sous la pression croissante de la glace. Celle du Faucon Blanc a la particularité suivante, sa forme fait que la pression soulève le navire et lui évite d'être broyé. Des madriers spéciaux lui permettent de ne pas verser une fois quasiment émergé de la banquise.***

Le projet de Gerviers était de se laisser dériver dans la banquise flottante suivant les courants marins qui selon ses hypothèses partent de l'Eire pour aboutir sur les côtes de Scandie. Cette hypothèse est même confirmée par des débris rejetés dans la mer de Scandie par la banquise flottante. A plusieurs reprises, on a découvert dans la mer de Scandie des débris des navires ayant disparu au nord de l'Eire ou emporté par les glaces. Selon ses calculs cette dérive des glaces contournant la Granbretanne se fait en deux ans (les aventuriers peuvent apprendre ces renseignements en lisant le livre de bord ou par Chennebrun).

Aussi le Faucon Blanc dispose-t-il de vastes soutes à vivres, de quoi nourrir 10 personnes pendant deux ans. De même, pour réduire le nombre de bouches à nourrir, le gréement du navire a été conçu pour être manipulé par quelques marins seulement. Afin de survivre au grand froid, l'aménagement du navire a été soigneusement étudié. La coque est doublée de matière isolante et une étrange machine consommant des pierres de feu dégage une douche chaleur dans tout le navire. Toute une garde robe de vêtements chauds et imperméables complètent l'équipement. Le matériel de navigation est du dernier cri et provient d'Espanya (grande boussole, astrolabe, octant +20% en Navigation…). Les coffres contiennent aussi des cartes provenant des amirautés

granbretonnes, spanyares et moscovites décrivant tant soit peu ces redoutables mers glaciales. En un mot le Faucon Blanc est à la point de l'architecture navale et parfaitement armé pour affronter le grand nord. Afin d'assurer sa propre protection un canon feu (portée : 200m ; Dégâts : 7D6) a été monté sur affût tournant sur le roof arrière.

# L'Odyssée d'Arnould Gerviers

***Lors de sa jeunesse Arnould s'est engagé dans un port de Hollandia dans l'ordre du Poisson, l'un des ordres marins de l'Empire Ténébreux.***

Rapidement, il a découvert la réalité féroce et inhumaine de cette race. Cependant soumis à une étroite discipline, il a du attendre un naufrage pour leur fausser compagnie. Son navire a disparu en naviguant dans les mers du nord. Gerviers s'est alors retrouvé seul dans une chaloupe et a dérivé plusieurs jours au milieu des brumes et des glaces. C'est alors qu'il a été recueilli par le Peuple des Glaces.

Arnould est resté en leur compagnie plusieurs années durant et a épousé l'une des leurs. Finalement Arnould les a quittés pour retrouver la compagnie des siens. Trente ans passèrent au cours desquels Arnould construisit sa renommée. Au seuil de la vieillesse, Arnould fût pris de nostalgie pour sa jeunesse et se languit de sa belle qu'il avait abandonné dans les brumes froides du nord. Sous le prétexte d'explorer ces océans inconnus il fit construire le Faucon Blanc.

Arnould a réussi sa quête et retrouvé le Peuple des Glaces, mais celui-ci avait bien changé.

# Le Peuple des Glaces

***L'origine de ce peuple se perd dans les ténèbres du Tragique Millénaire. L'hypothèse la plus vraisemblable explique leur apparition par l'afflux de réfugiés, durant les grandes catastrophes, vers les bases polaires.***

A cette époque plusieurs villes flottantes avaient été construites aux alentours du pôle nord. La raison en est obscure : exploitation des richesse des mers polaires, surpopulation, centres pénitentiaires ? Ces villes ont été épargnés par la majorité des catastrophes et ont maintenu un certain niveau de civilisation et de connaissance.

Soit par surpopulation ou guerre civile, une partie des habitants des cités flottantes a été bannie par la suite. Ces exclus ont aménagé de grands icebergs en vaisseaux et les occupent depuis des millénaires. Le Peuple des Glaces était né. Il vit depuis à l'écart des villes flottantes. Les maîtres de ces dernières ont construit grâce à leur science un gigantesque mur de force qui isole un périmètre de plus de 1000 km.

A l'époque d'Hawkmoon, le Peuple des Glaces compte seulement quelques milliers d'humains et plus de vingt mille mutants. Ils vivent tous dans ces grands icebergs aménagés en navires. Le secret de leur fabrication a été perdu, tout comme la majorité de leur science. Chacun de ces navires de glace navigue dans les mers polaires depuis des millénaires. Leurs matériaux de base les empêchent de s'aventurer au-delà de certaines limites à moins de voir les vaisseaux retourner à l'état liquide. Cette contingence explique pourquoi ce peuple n'a que peu de rapport avec les hommes. Le retour à la barbarie des survivants a aussi dissuadé le Peuple des Glaces de nouer des relations avec des nations belliqueuses.

Des légendes scandines font pourtant état de cette race. Fréquemment, ils ont secouru des naufragés dans ces mers froides. Comme Gerviers, bon nombre sont retournés dans leur pays et ont parlé de leurs sauveurs. Ces légendes les décrivent soit comme des ogres de glace coulant les navires avec leurs icebergs. Ils capturent ensuite les naufragés et les dévorent. L'autre version les décrit comme des anges de lumière vivant au milieu des glaces loin de la violence des hommes et secourant les malheureux naufragés.

Le Peuple des Glaces détient dans ses icebergs une grande quantité d'objets vénérables et de trésors qui ont déjà suscité la cupidité des hommes… Il s'agit de reliques scientifiques datant de l'Age d'Or.

## La Guerre Civile

Depuis une dizaine d'années une guerre civile déchire le Peuple des Glaces. Les machines qui propulsent les icebergs navires et fournissent l'énergie nécessaire à la survie de leurs habitants émettent des radiations toxiques. Celles-ci ont causé des mutations de plus en plus nombreuses. Les mutants sont devenus majoritaires et ont décidé de se débarrasser des autres.

Pour arriver à leur fin ils se sont alliés avec les Granbretons. Plus de la moitié des icebergs sont déjà tombés entre leurs mains. Les Granbretons en tirent un grand profit. En l'échange de quelques légions, navires et ornithoptères, leurs savants ont accès à une mine de documents et d'objets de l'Age d'Or, disparus en Europe depuis des lustres.

## Les Mutants

Les mutants présentent tous des difformités physiques repoussantes. Plus invisibles sont leurs maladies mentales. Tous sont des fous dangereux et décidés à exterminer leurs frères de race.

Les mutants sont insensibles au froid. Tous ont le corps recouvert d'une épaisse fourrure.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **FOR** | 18 | **CON** | 15 |
| **TAI** | 14 | **INT** | 10 |
| **POU** | 13 | **DEX** | 13 |
| **CHA** | 5 | | |

**Les Mutants**

**PdV :** 17
**Armure :** 0

| **ARMES** | **AT** | **DG** | **PAR** |
|---|---|---|---|
| Sabre | 40% | 1D6+2+1D6 | 40% |
| Bouclier | - | - | 40% |
| Arbalète | 30% | 3D6+1D4 | - |

**Compétences :** Evaluer un Trésor 65% ; Artisanat Métal 65% ; Boucherie 85% ; Mémoriser 65%

Déterminez pour chacun les mutations à l'aide de la Table des Mutations Animales (livret de la Science p.29). Chaque mutant est affligé de deux mutations.

## Les Humains

Les humains du Peuple des Glaces sont en tout points semblables aux personnages. Malheureusement pour eux ils sont paisibles et détestent toute forme de violence.

Ce caractère paisible a causé pendant bien longtemps leur perte. Petit à petit, ils ont bien dû s'adapter à la menace des mutants. Récemment, ils

ont pris les armes et ont déjà infligé plusieurs défaites à leurs ennemis. Néanmoins, leur réveil risque d'être un peu tardif.

## Vers le Grand Large

***Les personnages peuvent suivre fidèlement les indications du livre de bord pour reconstituer la dernière odyssée de Gerviers. Chaque jour la position approximative du navire y a été consignée.***

Le voyage se décompose en plusieurs étapes :

- Afin d'atteindre les glaces du nord, le Faucon Blanc a contourné l'Eire par le large.
- Puis il s'est dirigé vers l'embouchure du Fleuve Bouillonnant.
- Ensuite le navire a dérivé plus de neuf mois dans les glaces. Le dernier jour, le livre de bord porte l'indication suivante : « La montagne blanche. Enfin. ».
- Quatre mois plus tard, la rédaction du livre de bord reprend d'une autre main. La seule référence à ce temps mystérieux consiste en :
- « Le capitaine et le marin Swen ont disparu dans l'île où nous avons séjourné. Moi Desrenlieu (le lieutenant du Faucon Blanc) ai pris le commandement, nous repartons pour La Roche. »

Vous pouvez émailler la navigation en mer libre de divers évènements.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **FOR** | 16 | **CON** | 16 |
| **TAI** | 14 | **INT** | 12 |
| **POU** | 13 | **DEX** | 14 |

**Goule type**

**PdV :** 18
**Armure :** 3 points en peau

| **ARMES** | **AT** | **DG** | **PAR** |
|---|---|---|---|
| Morsure | 50% | 2D6+2 | - |
| Lance | 40% | 2D6+1 | 40% |

**Compétences :** Embuscade 71% ; Nager 100%
Note : une morsure critique inflige automatiquement 2D6+2 points de dégâts les rounds suivants tant que la goule demeure en vie.

### Le Fleuve Bouillonnant

Au bout de trois semaines de navigation, le Faucon Blanc arrive à l'embouchure du Fleuve Bouillonnant. Il s'agit de l'endroit où un puissant courant marin venant de la légendaire Amarekh vient s'engouffrer dans la banquise et y trace une grande cicatrice. Ce courant est particulièrement violent et les eaux qu'il amène très chaudes. Certaines années, l'eau de ce « fleuve » bouillonne même. Des débris sont aussi emportés par le courant, des arbres gigantesques aux feuillages étranges. Le flot s'écoule aussi à une vitesse très élevée, plus de 30 nœuds à l'heure. Lorsque le Faucon Blanc y entre il semble littéralement emporté tel un fétu.

Fréquemment des dragons ont été aperçus dans le Fleuve Bouillonnant. En fait c'est en ce lieu que les dragons se reproduisent. Si vous le désirez vous pouvez faire apparaître plusieurs d'entre eux émergeant des flots et décrivant un ballet autour du navire des personnages. Après une heure d'ébats les grandes créatures plongent et disparaissent.

**Divers Evènements de Navigation**

**Le Faucon Blanc croise la route d'un croiseur granbreton.**
Les personnages ne craignent rien, un traité de libre navigation a été passé entre La Roche et les Granbretons. Cependant vous pouvez utiliser cette rencontre pour inquiéter vos joueurs. Le croiseur se rapproche du Faucon Blanc et s'enquiert de sa destination et de ses marchandises.
**Une tempête subite éclate en pleine nuit.**
N'oubliez pas que la météo de cette époque est capricieuse et imprévisible. Décrivez alors un véritable ouragan, des vagues hautes de vingt mètres, des vents de plus de cent milles… Faites en sorte que vos joueurs se battent pour sauver leur vie. Heureusement pour eux, le Faucon Blanc est un navire exceptionnel et réussira à surmonter cette épreuve.
**Les goules de mer.**
A proximité de l'Eire des goules peuvent attaquer le navire. Celles-ci foisonnent en effet en cet endroit. Une vingtaine de ces créatures tenteront de monter à bord ou de faire chuter les membres d'équipages.

## La Banquise

***Le Faucon Blanc erre plusieurs mois durant dans la banquise. Moins d'une semaine après son entrée dans le Fleuve Bouillonnant, la banquise flottante commence à enserrer le navire. De grandes plaques dérivent lentement vers le Nord Ouest.***

Quelques jours plus tard, le Faucon Blanc est prisonnier d'une de ces plaques et part pour son grand voyage. Cette plaque mesure environ une dizaine de mille carré. La longue attente commence. De temps à autre de grands oiseaux bleus apparaissent dans le ciel. Des reptiles écailleux brisent parfois la glace et observent ahuris le navire avant de replonger. Il s'agit de grands dévoreurs de plancton parfaitement inoffensifs et stupides.

Quelques mois plus tard, l'attente prend fin. Le navire se situe à peu près dans la zone où le livre de bord s'est interrompu. Déchirant la brume, dans un bruit de glace brisée apparaît alors un iceberg gigantesque se dirigeant droit sur le malheureux esquif. Le Faucon Blanc va-t-il finir broyé par des milliers de tonnes de glace ?

## L'Iceberg

***La montagne de glace se détourne du navire et passe à quelques encablures du Faucon Blanc. Les personnages peuvent alors apercevoir de grandes portes dans l'iceberg juste au dessus du niveau de flottaison puis un grand choc secoue le navire. La coque vient d'être accrochée par la partie immergée du monstre. Le navire part avec la montagne de glace. D'étranges grondements sortent de l'iceberg tels des ronflements d'un dragon.***

Il s'agit évidemment d'un iceberg du Peuple des Glaces. Celui-ci appartient à la faction des mutants. Victime d'une embuscade, ses habitants mutants et Granbretons ont été décimés dans l'abordage qui a suivi. Les survivant ont réussi à repousser les assaillants et tentent de rejoindre d'autres icebergs de leur camp.

Il ne reste plus aux personnages qu'à descendre de leur navire, et explorer l'iceberg.

### Les Portes

En acier, elles semblent défoncées comme si un grand canon feu les avait prises pour cible. Derrière, les

aventuriers découvrent un enchevêtrement de cadavres, des mutants, leurs alliés Granbretons (des Poissons et des Loutres) et des hommes du Peuple des Glaces. En tout plusieurs centaines de corps déjà gelés.

Tout guerrier peut constater que les Granbretons et les mutants étaient les défenseurs et les autres les attaquants (ceux-ci portent des combinaisons similaires à celle du portrait féminin).

## L'Aménagement Intérieur

De grands couloirs et escaliers traversent l'iceberg et relient les différents quartiers. De temps à autre, un groupe de cadavres apparaît. Les passages sont vastes, parfaitement taillés et éclairés par des tubes fluorescents (Connaissance du Monde Ancien ou Electricité permet de reconnaître une technologie du Tragique Millénaire).

La température dans les passages est par contre toujours aussi glacée.

## Les Machines

Les machines sont disposées dans la partie immergée. L'ensemble est plutôt impressionnant. Elles occupent des salles aussi grandes que des palais. Leur fonctionnement utilise le principe des turbines. Trois mutants y demeurent et tentent de s'en occuper au mieux (le bon fonctionnement exige au moins une dizaine de personnes).

Au fond d'un puit profond et fermé par une dalle de plomb, les aventuriers peuvent découvrir une quantité de lingots d'argent. Il s'agit des résidus crachés par la machinerie.

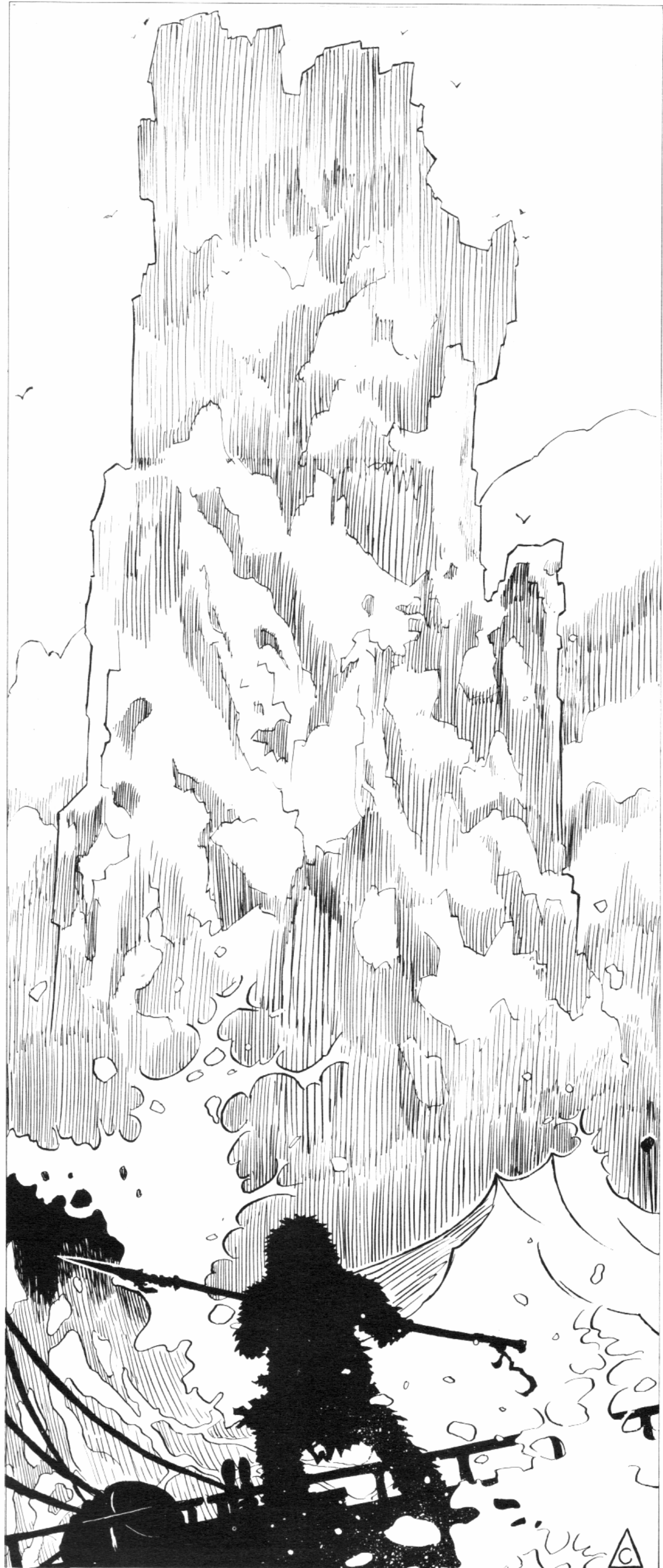
## Les Quartiers d'Habitation

Situés en hauteur, ils sont isolés par des sas. La machinerie y génère une température voisine de 0°C. Ces quartiers comptent des centaines de salles richement meublées et équipées.

Tout provient de l'époque de Tragique Millénaire. Une dizaine de Granbreton y séjournent et se reposent après le dur combat qu'ils ont livré.

## Les Salles de Combat

Cinq salles situées sur le pourtour de l'iceberg. Chaque salle possède un grand canon portant à plusieurs milles. Ce sont de telles armes qui



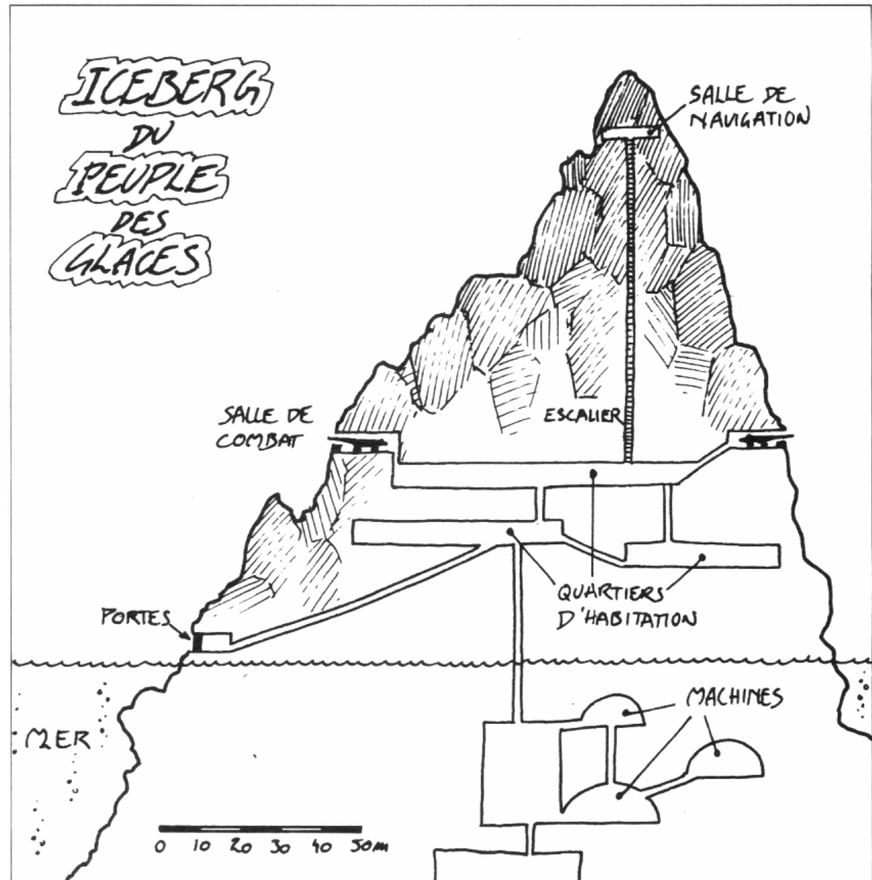
ont causé les impacts visibles sur l'iceberg et qui ont défoncé les portes. Elles envoient un rayon d'énergie destructrice.

### La Salle de Navigation

Située au sommet de l'iceberg. C'est de là que l'on peut diriger l'iceberg. Des commandes, des manettes, des cadrans couvrent des murs entiers. Quatre mutants y séjournent. Comprendre l'utilité de ces instruments demande une réussite en Connaissance de la Mécanique. Les manier demande un critique sous cette même compétence.

### Les Habitants

Les Granbretons présents dans l'iceberg sont quelque peu démoralisés par le violent combat. Ils tenteront de fuir ou alors ils se rendront à merci. Les mutants pour leur part lutteront jusqu'au dernier souffle.




## Arnould Gerviers

***Quelle que soit l'issue de l'exploration, l'iceberg est rattrapé par ses poursuivants, trois autres icebergs. Mais ceux-ci appartiennent au Peuple des Glaces. Les vaisseaux blancs l'entourent et l'abordent dans un fracas, de tonnerre. Aussitôt une centaine d'hommes et de femmes armés en sortent et attaquent l'iceberg. Malheureusement pour les aventuriers, les attaquants n'ont pas aperçu le Faucon Blanc, bloqué dans une crique. Arnould Gerviers mène l'assaut. Il serait bon que les personnages choisissent de dialoguer, sinon les assaillants les considèreront comme des mercenaires au service des mutants.***

Une fois l'iceberg conquis un équipage vient en prendre possession tandis que Arnould amène les personnages dans son iceberg. Gerviers est devenu un chef de guerre important. Le Peuple des Glaces est d'un naturel plutôt pacifique et donc étranger aux choses guerrières.

Les aventuriers pourront alors apprendre de Gerviers les faits manquants de la première odyssée du Faucon Blanc. Gerviers ayant retrouvé son amour de jeunesse a décidé de demeurer à jamais avec le Peuple des Glaces et lutter à ses côtés contres les mutants et leurs alliés, les Granbretons. Un de ses marins resta lui aussi. Les autres choisirent de revenir à La Roche après avoir juré de ne rien révéler sur le Peuple des Glaces.

Mais ayant découvert les lingots d'argent, leur cupidité a causé leur perte. Secrètement ils ont remplacé le lest du navire par le précieux métal. Bien après leur départ, le Peuple a découvert le larcin, mais le Faucon Blanc naviguait déjà en des mers trop chaudes. Ils ignoraient bien sûr la toxicité de leur butin. Ces rebuts des machineries semblent en tut point être de l'argent mais se décomposent en un siècle en une poussière qui peu à nouveau alimenter les machineries. Durant cette décomposition, cet alliage émet des radiations mortelles pour tout organisme humain.

Gerviers sera satisfait de la venue des personnages. Une grande bataille se prépare et il a besoin d'aide. En échange de celle-ci, le Peuple des Glaces est prêt à leur offrir quelques unes de leurs reliques scientifiques (au bon cœur du maître du jeu).

## Sus aux Granbretons

***Gerviers expliquera que la cause des victoires des mutants provient des ornithoptères granbretons. Une centaine de ces appareils volants combattent pour eux. Leur rôle est décisif, ils détruisent les postes de pilotage des icebergs comme les salles de combat et les canons. De plus, ils repèrent tout mouvement des icebergs et permettent ainsi aux mutants d'agir les premiers.***

Les mutants ont pourtant commis une erreur. Tous les ornithoptères sont basés sur le même iceberg. Sa destruction les priverait de ces ailes de malheur et la victoire serait alors possible pour le Peuple des Glaces. Aussi Gerviers demande la collaboration des personnages pour remplir cette mission.

La flotte des mutants se trouve actuellement dans une met intérieure avec une escadre de croiseurs granbretons. Il s'agit d'une grande étendue d'eau libre au sein de la banquise, provoquée par un volcan sous marin. Les icebergs demeurent sur sa périphérie, tandis que les croiseurs sont à l'ancrage dans cette mer libre.

### Approcher du Hangar à Ornithoptères

Plusieurs méthodes permettent d'approcher le hangar à ornithoptères.



o **Le raid commando.** Les personnages utilisent alors le Faucon Blanc. Ils doivent dès lors traverser la mer intérieure. Heureusement une brume épaisse la recouvre en permanence. Cependant il y a toujours le risque de croiser la route d'un navire granbreton.

Ensuite les personnages doivent localiser le bon iceberg abritant les ornithoptères, y entrer discrètement et atteindre le hangar. La disposition intérieure est identique à celle des autres icebergs. Le hangar se trouve pour sa part au sommet de la montagne de glace. Une solution consiste à revêtir des armures granbretonnes.

o **La négociation.** Les personnages abordent franchement les mutants ou les Granbretons. Ils peuvent prétendre trahir le Peuple des Glaces, proposer leurs services. Reste ensuite à présenter une bonne explication pour justifier leur présence dans le hangar. Les aventuriers peuvent prétendre connaître un complot fomenté par des mutants restés fidèles au Peuple des Glaces et visant les ornithoptères. Laissez vos joueurs creuser leur imagination pour trouver une solution originale.

## Détruire le Hangar à Ornithoptères

Aucune force ne permet de détruire un iceberg, ceux-ci sont bien trop volumineux. Par contre en utilisant la science il est possible de détruire tous les ornithoptères rassemblés dans le hangar. En fait il faut mettre au point une arme capable de provoquer cette destruction. Décrivez aux personnages scientifiques ou érudits tout le matériel technologique accumulé dans les icebergs. Jamais ils n'en ont autant vu et d'aussi efficace. Le Peuple des Glaces a perdu pour sa part tout souvenir d'utilisation de ces merveilles. Laissez donc les joueurs mettre au point une telle arme. Une solution consiste en une bombe ou un gaz transmutant le métal.

Il est aussi possible de mettre au point une bombe spéciale qui fera exploser les réserves où sont entreposés les batteries énergétiques des ornithoptères.

La quantité d'objets technologiques présents permet de réduire grandement le temps de mise au point.

Une fois le hangar détruit, reste aux personnages à fuir. Les Granbretons comme les mutants éprouveront alors un sentiment légitime de vengeance. La destruction des ornithoptères peut être le signal de déclenchement de l'attaque du Peuple des Glaces. Quelques heures plus tard leurs icebergs apparaissent et la dernière bataille s'engage. Les croiseurs granbretons seront écrasés par les icebergs en moins de quelques minutes. La bataille entre les icebergs sera plus longue et titanesque.

Les personnages peuvent prendre part à cette lutte terrible. Les vaisseaux de glaces se canonnent des heures durant puis une grande mêlée conclue la lutte om les équipages se battent au corps à corps. Finalement la victoire reviendra au Peuple des Glaces.

*Une fois la bataille gagnée les personnages devront repartir afin de sauver la population de leur trésor empoisonné. Avant cela le Peuple des Glaces les honorera par une grande cérémonie.*

**Eric Simon**



Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 11** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en janvier 1993.

Il a été écrit par **Eric Simon** et illustré par **Franck Cappeli**.

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr